

ARE

HEISENBERG

Moro MANE, Fabien TANG, Marie-Céline BESHARA, Nicolas MILON

# Modèle de base

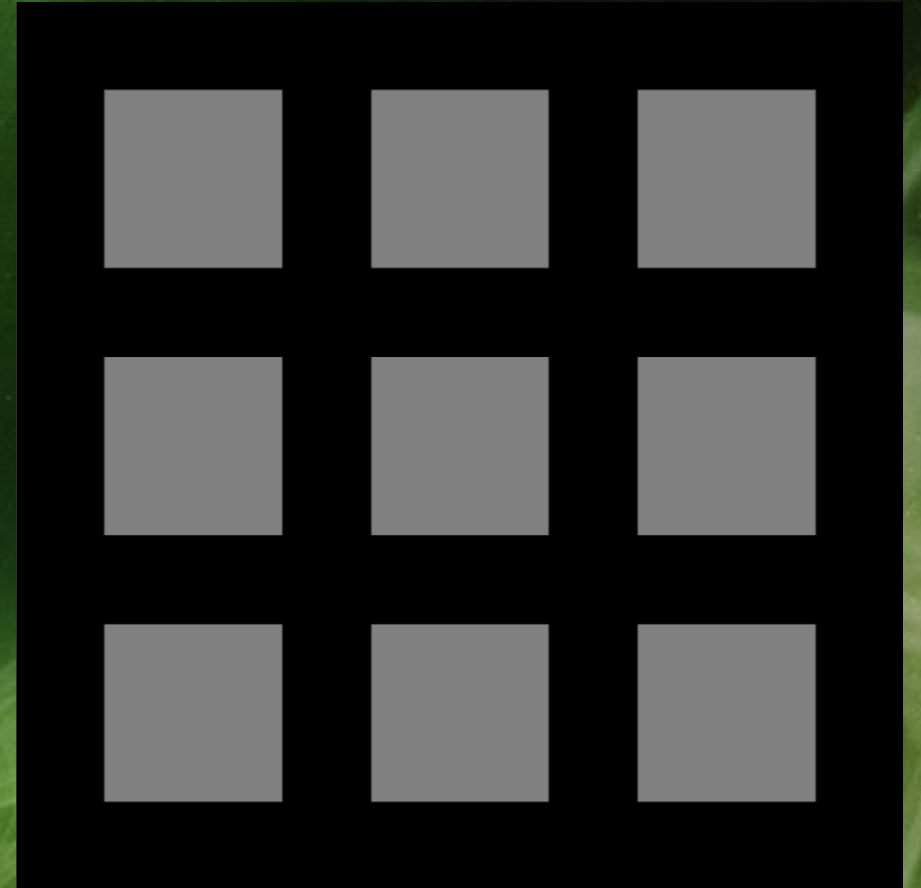
## 3 fonctions:

- Albuquerque
- Ville
- Junkies



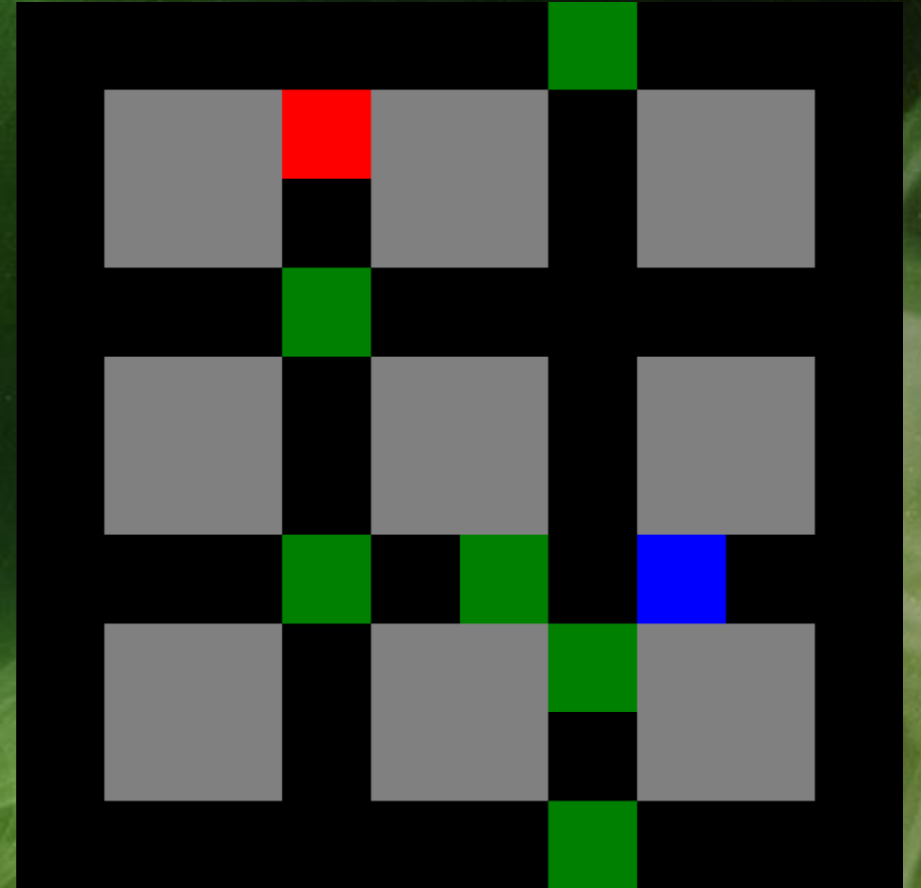
# Fonction Albuquerque

- Routes et buildings
- Dimensions



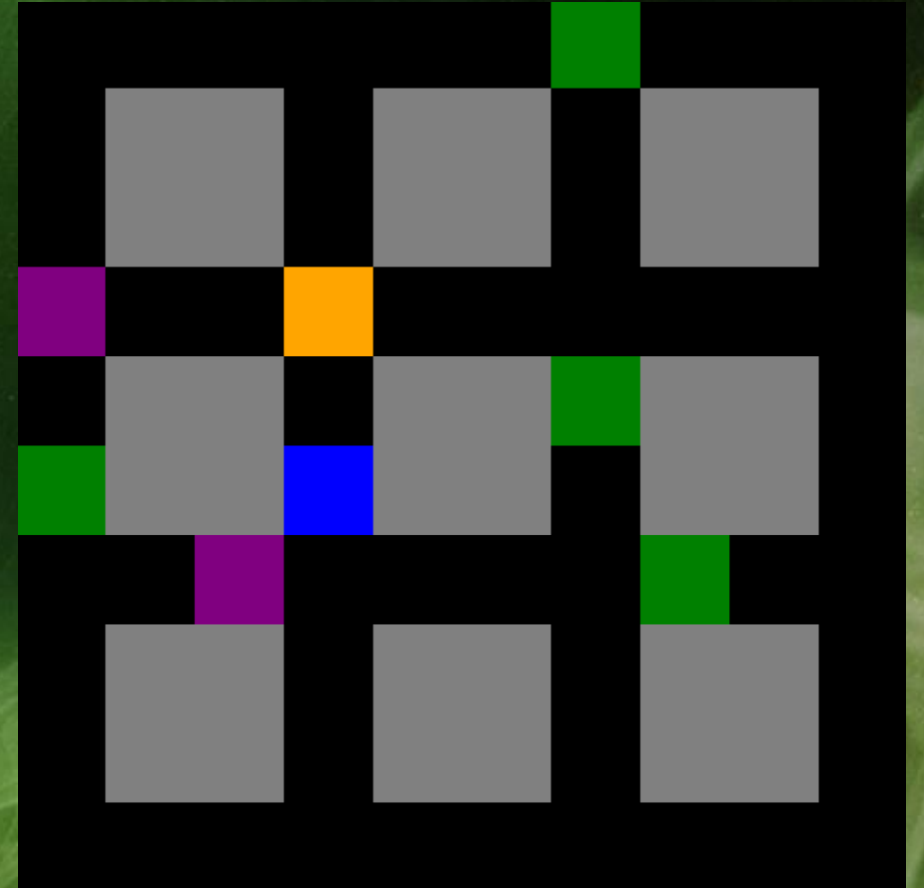
# Fonction Ville

- Densité de dealers
- Densité de population
- Densité de policiers



# Fonction Junkies

- Rôle du dealer
- Rôle du policier
- Déplacement de la population
- Déplacement du policier





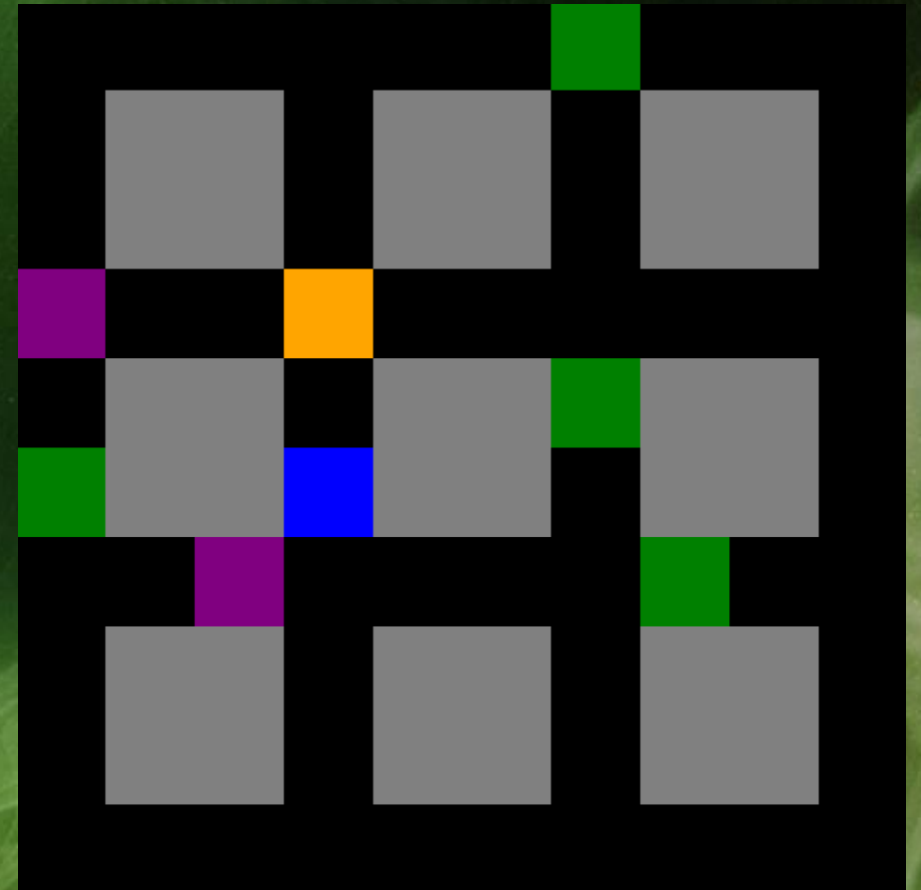
# Analyse du modèle

## 3 fonctions:

- Stedefinal
- Pourcentage\_de\_junkie
- Analyse

# Fonction Stadefinal

- Etat final de la ville





# Fonction Pourcentage de junkie

- Calcul du pourcentage de junkie par rapport à la population total (hors dealer et policier)



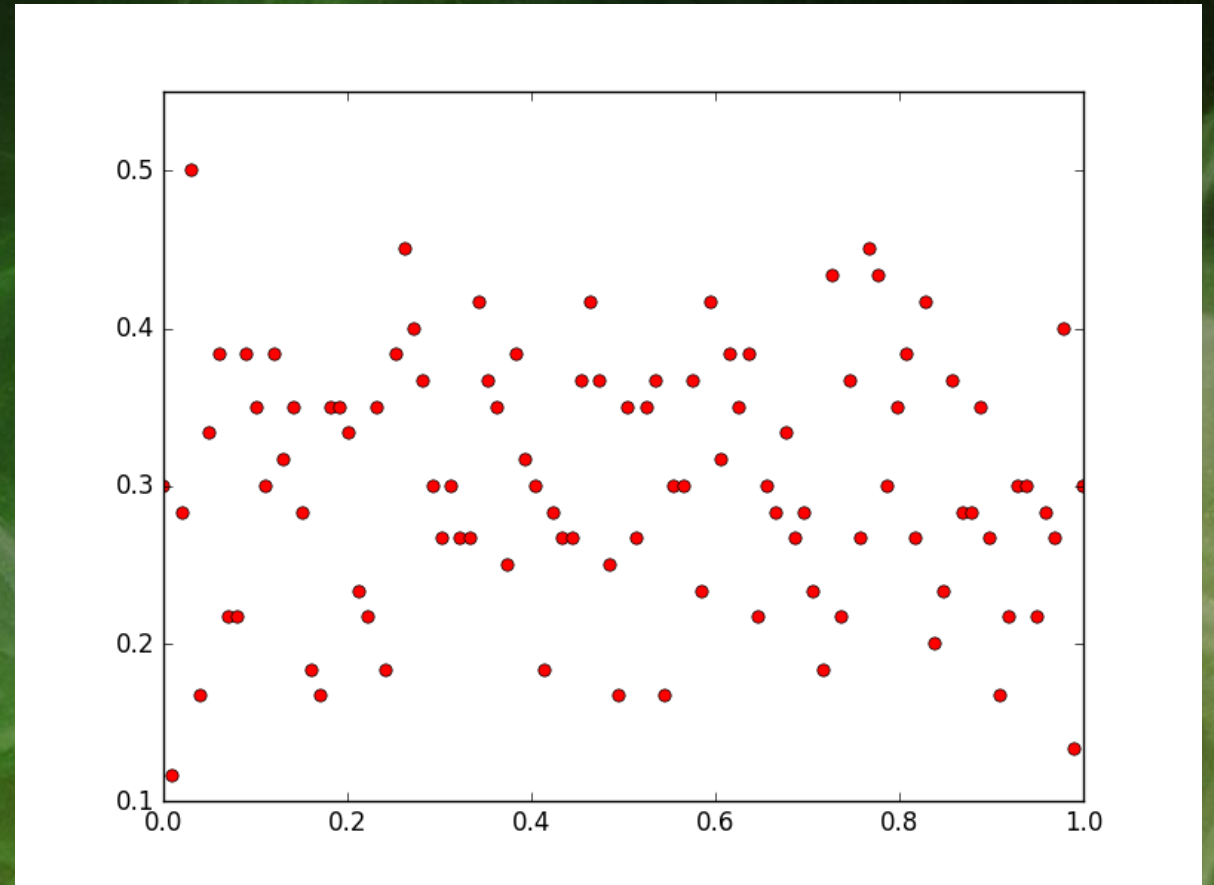
# Fonction Analyse

- Calcul de la moyenne, de l'écart-type et de la variance

# Résultats de notre modèle de base

- Densité de dealers 1%
- Densité de population 20%
- Densité de policiers 1%
- Nombre d'itération (100)

Les résultats sont plus ou moins compris entre 0,2 et 0,4.

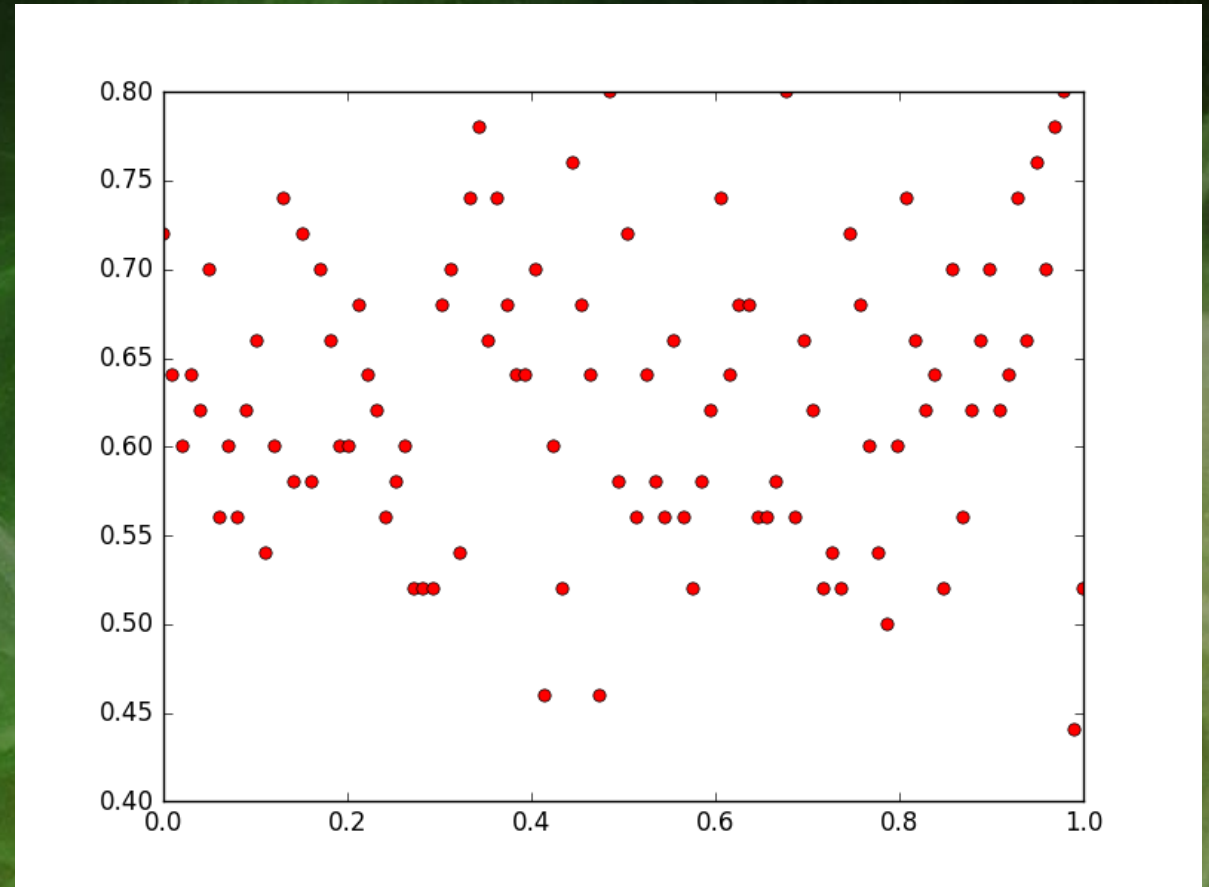




# Résultats de notre modèle de base (2)

- Densité de dealers 10%
- Densité de population 20%
- Densité de policiers 1%
- Nombre d'itération (100)

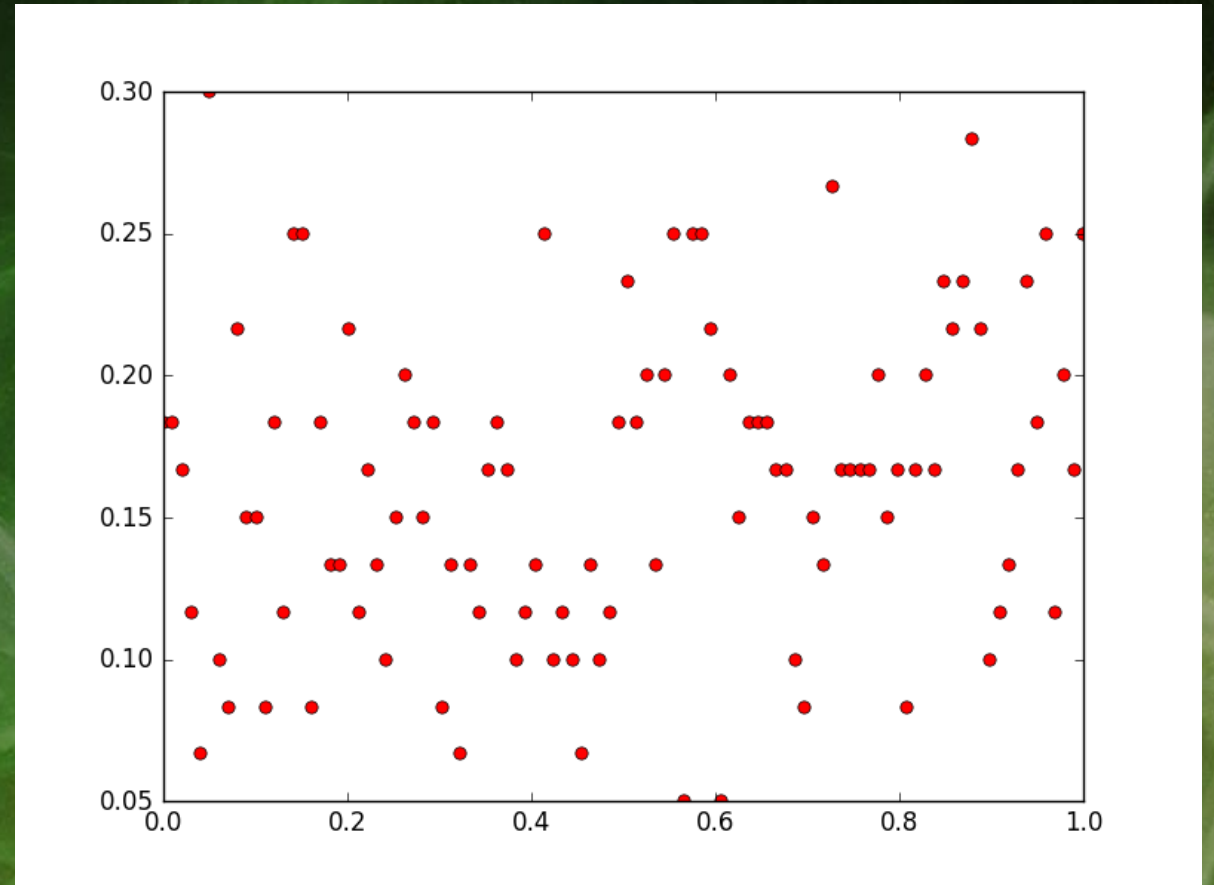
Les résultats sont plus ou moins compris entre 0,55 et 0,8.



# Résultats de notre modèle de base (3)

- Densité de dealers (0,01)
- Densité de population (0,2)
- Densité de policiers (0, 1)
- Nombre d'itération (100)

Les résultats sont plus ou moins compris entre 0,10 et 0,20.





# Conclusion du modèle de base

- Influence de la densité des policiers et des dealers sur le nombre de junkies.

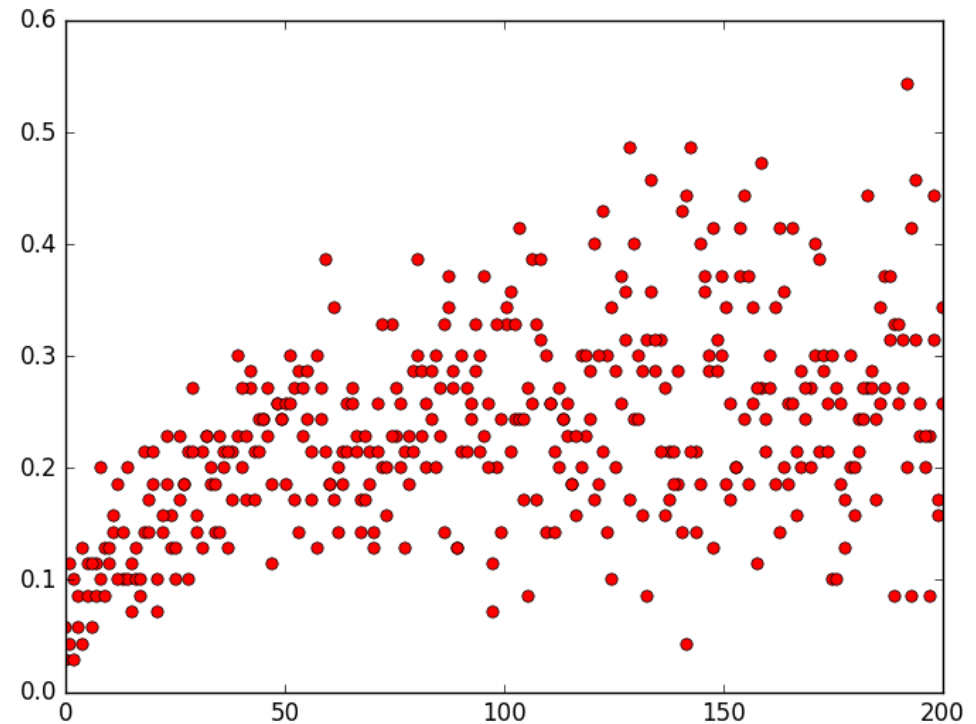
# Amélioration du modèle

- La personne saine a 1 chance sur 2 de devenir un junkie.
- Nouvelle fonction Analyse\_2



# Résultats de notre modèle amélioré

- Densité de dealers 1%
- Densité de population 50%
- Densité de policiers 1%
- Nombre d'itération (100)



# Conclusion du modèle amélioré

- Nombre de junkies
- Etalement



# Conclusion

The background of the slide is a dark green field filled with wispy, ethereal smoke or vapor in various shades of green, ranging from deep forest green to bright lime green. The smoke forms intricate, flowing patterns that create a sense of movement and depth.

*That's all Bitch!*

